

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran (*learning*) merupakan suatu upaya kegiatan yang membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik dalam penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian proses pembelajaran (Uno, 2012). Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran bergantung dengan apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru (Shoimin, 2014). Lebih lanjut dikatakan bahwa upaya guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting, karena guru bertanggungjawab dalam membuat strategi pembelajaran. Strategi awal yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu menetapkan model dan pendekatan pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran guru harus memotivasi siswa dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa, misalnya kemampuan dalam menyelesaikan soal berdasarkan tingkat kreativitas masing-masing siswa.

Siswa merupakan subjek dalam proses belajar mengajar di sekolah (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Menurut Shoimin (2014), dalam proses pembelajaran siswa dituntut terlibat secara aktif dan tidak hanya dijadikan sebagai objek. Lebih lanjut dikatakan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran siswa diharapkan secara aktif untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki khususnya pada pembelajaran matematika. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika yaitu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa (Munroe, 2015). Sedangkan menurut Aktas (2016), tujuan dari pendidikan matematika adalah untuk mengembangkan kreativitas matematis. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika siswa diharapkan menjadi individu yang berkemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan pemikiran dalam memecahkan masalah untuk menemukan jawaban, metode, atau cara-cara baru dalam menanggapi suatu persoalan (Uno, Umar, & Panjaitan, 2014). Menurut Ayllón, Gómez, & Ballesta-Claver (2016), kreativitas dapat dipahami dan didefinisikan sebagai kegiatan

individu atau kelompok yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Setiap individu terlahir dengan karakteristik kemampuan otak yang berbeda-beda dalam menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi (Sari, 2014). Lebih lanjut dikatakan bahwa setiap siswa memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan kreativitas siswa guru membutuhkan model dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu karakteristik yang berpengaruh dengan belajar siswa yaitu gaya belajar siswa (Sari, 2014).

Gaya belajar merupakan salah satu modalitas yang berpengaruh dalam pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi (Sari, 2014). Efektifitas dalam setiap pembelajaran akan bergantung pada cara atau gaya belajar siswa disamping sifat pribadi dan kemampuan intelektualnya (Ophilia Papilaya & Huliselan, 2016). Lebih lanjut dikatakan bahwa gaya belajar memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Gaya belajar adalah bagaimana cara individu dengan mudah memperoleh dan menyerap informasi dari lingkungan belajar, sehingga bisa mempengaruhi cara berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah (Richardo, Mardiyana, & Saputro, 2014). Oleh karena itu, dalam memilih model dan pendekatan pembelajaran guru terlebih dahulu harus mengenali gaya belajar siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil ujicoba tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang dilakukan oleh Faridah, Isrok'atun, & Aeni (2016) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimiliki siswa masih rendah. Menurut Wulandari & Mashuri (2014), secara umum pembelajaran matematika yang diterapkan oleh guru di kelas adalah pembelajaran konvensional dengan menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Sehingga dalam pembelajaran matematika sering ditemukan beberapa kelemahan yaitu hasil belajar siswa belum optimal, khususnya dalam penyelesaian soal yang berbentuk cerita (Wulandari & Mashuri, 2014).

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Malang pada tanggal 15 Januari 2018 ketika awal pembelajaran guru mengecek tugas yang telah diberikan sebelumnya. Guru bersama dengan siswa membahas penyelesaian dari soal-soal yang telah ditugaskan. Kemudian sebelum masuk ke materi yang

selanjutnya guru meminta siswa untuk membaca terlebih dahulu. Selama guru menjelaskan materi, guru tetap mengikutsertakan siswa untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru merangsang keaktifan siswa dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dan memberikan soal-soal tantangan. Siswa yang bisa menjawab boleh angkat tangan dan maju ke depan. Ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di depan kelas hanya ada tiga siswa yang berani maju ke depan. Langkah-langkah penyelesaian dari ketiga siswa tersebut cenderung sama. Hal tersebut terjadi karena siswa cenderung terbiasa menirukan apa yang dicontohkan guru tanpa berusaha mengembangkannya. Selain itu siswa cenderung hanya menerima pengetahuan dari guru. Setelah guru selesai memberikan penjelasan terkait keseluruhan materi, guru memberi kesempatan siswa untuk mencatat materi yang telah dibahas. Kemudian guru memberi tugas berupa soal-soal latihan dan memperbolehkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika di SMP Negeri 18 Malang, metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode ceramah dan diskusi. Pemilihan metode tersebut disesuaikan dengan materi, waktu, dan karakteristik siswa. Selama kegiatan pembelajaran guru mencoba membangun keaktifan siswa dengan meminta siswa untuk maju ke depan untuk mengerjakan soal-soal latihan sesuai materi yang telah disampaikan. Soal-soal latihan yang selama ini guru berikan kepada siswa masih berupa soal-soal yang mempunyai solusi tunggal. Sehingga ketika guru meminta siswa mengerjakan soal di depan kelas, langkah-langkah penyelesaian dari semua siswa tersebut cenderung sama. Dengan demikian, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas siswa dalam menyelesaikan suatu soal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMP Negeri 18 Malang menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Akan tetapi penerapan metode diskusi masih belum optimal karena terkendala oleh keterbatasan waktu. Salah satu alasan yang mendasari guru memilih metode ceramah yaitu karakteristik siswa. Siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Hal ini mengakibatkan guru sulit untuk mengkondisikan pembelajaran di kelas. Sehingga kegiatan

pembelajaran didominasi oleh guru dan siswa belum mampu berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya untuk menemukan ide-ide baru. Siswa cenderung terbiasa menirukan apa yang dicontohkan guru dan hanya menerima secara langsung pengetahuan dari guru. Demikian pula guru hanya sekedar menyampaikan informasi pengetahuan tanpa melibatkan siswa untuk menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan gaya belajar siswa dan mampu memotivasi agar siswa berpartisipasi secara aktif serta membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan adanya penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang dipadukan dengan pendekatan *Open-Ended*.

STAD merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa membantu diri mereka sendiri dan juga teman kelompoknya untuk belajar dalam kelompok heterogen kecil (Karacop, 2016). Karakteristik setiap kelompok pada pembelajaran STAD yaitu beranggotakan 4-5 orang, mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis (Saragih & Rahmiyana, 2013). Proses pembelajaran kooperatif tipe STAD dilaksanakan berdasarkan 5 komponen utama yang meliputi presentasi kelas, kerja kelompok (tim), kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi/penghargaan kelompok (Shoimin, 2014). Tujuan dan kesuksesan dalam metode pembelajaran STAD hanya akan tercapai jika setiap anggota kelompok mempelajari tujuan yang diajarkan (Sharan, 2014). Penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan gaya belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cucu (2017) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih sesuai diterapkan bagi siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika. Sedangkan menurut hasil penelitian dari Rohman (2013) menunjukkan bahwa pada kreativitas tinggi terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diberikan pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan pendekatan *Open-*

Ended dan STAD. Berdasarkan data yang telah diperoleh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan *Open-Ended* memberikan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan STAD (Rohman, 2013). Lebih lanjut dikatakan bahwa penerapan pembelajaran STAD masih kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara optimal diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mendukung. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah pendekatan *Open-Ended*.

Pendekatan *open-ended* adalah pendekatan pembelajaran dengan menyajikan sebuah masalah terbuka yang kemudian menghasilkan banyak jawaban yang benar sehingga dalam prosesnya akan memberikan pengalaman kepada siswa dalam menemukan sesuatu yang baru (Ninomiya & Pusri, 2015). Pendekatan *open-ended* menekankan siswa untuk memecahkan soal dengan berbagai alternatif penyelesaian untuk menemukan berbagai macam jawaban yang benar. Pembelajaran *open-ended* melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, *sharing*, keterbukaan, dan sosialisasi (Shoimin, 2014). Sehingga penerapan pendekatan *open-ended* diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Mashuri (2014) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran model CIRC dengan pendekatan *open-ended* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran model *direct instruction*. Hasil penelitian lain yang memperlihatkan bahwa pembelajaran *open-ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Sari, Syahputra, & Asmin (2015).

Penelitian terhadap model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended* untuk mengukur kreativitas siswa telah banyak diteliti. Namun dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam hal mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended*.

Penerapan model pembelajaran STAD dengan pendekatan *open-ended* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam membentuk pengetahuan siswa sesuai dengan gaya belajar siswa. Tujuan dari segala aktivitas pada kegiatan pembelajaran STAD dengan pendekatan *open-ended* diharapkan mampu mengembangkan aktivitas siswa dan mengoptimalkan kemampuan matematik siswa, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Kemampuan Berpikir Kreatif pada Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan Pendekatan *Open-Ended* Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana validitas dan reliabilitas soal tes *open-ended* yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif?
- b. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended*?
- c. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan peneliti adalah untuk mendeskripsikan:

- a. Validitas dan reliabilitas untuk soal tes *open-ended* yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari gaya belajar siswa.
- c. Kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini terhadap berbagai pihak adalah:

a. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan kepada para guru untuk menerapkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended* untuk meningkatkan kreativitas siswa ditinjau dari gaya belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi siswa

Penerapan pembelajaran ini memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam memecahkan masalah secara sistematis sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar yang dimiliki siswa.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar penelitian tidak meluas dan lebih terarah maka penulis melakukan batasan masalah sebagai berikut:

a. Penelitian hanya akan dilakukan pada siswa kelas VIIIH SMP Negeri 18 Malang tahun ajaran 2017/2018.

b. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended*.

c. Penelitian hanya akan mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajar siswa.

- d. Komponen kemampuan berpikir kreatif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.
- e. Materi yang akan digunakan peneliti adalah bangun ruang sisi datar prisma dan limas.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran dengan istilah-istilah dalam penelitian, istilah-istilah tersebut adalah:

- a. Validitas soal tes adalah kevalidan atau kesahihan suatu tes yang mengacu pada kemampuan dan karakteristik tes tersebut untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Soal tes dikatakan valid jika soal tes yang disusun tersebut sesuai dengan teori, sudah mencakup soal *open-ended*, dan mencakup setiap aspek kemampuan berpikir kreatif. Reliabilitas soal tes adalah keajekan (konsistensi) soal setelah diujikan. Soal dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas $0,601 \leq r_i \leq 0,800$.
- b. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan *open-ended* adalah pembelajaran kooperatif yang memberikan persoalan dengan berbagai macam pemecahan (*flexibility*) dan berbagai macam solusi (multi jawaban, *fluency*) melalui tahapan orientasi, penyajian materi, penyajian soal *open-ended* dan kerja kelompok/tim, presentasi, kuis/tes, perhitungan skor pengembangan individu, rekognisi/penghargaan kelompok, dan kesimpulan.
- c. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu bentuk pemikiran dalam memecahkan masalah untuk menemukan jawaban, metode atau cara-cara baru dalam menanggapi suatu persoalan.
- d. Gaya belajar merupakan salah satu modalitas yang berpengaruh dalam pembelajaran, pemrosesan, dan komunikasi. Gaya belajar dibedakan menjadi tiga macam yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, memandang, atau mengamati sehingga mata berperan sangat penting. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengarkan sehingga memanfaatkan telinga untuk memperoleh informasi. Gaya belajar kinestetik

adalah gaya belajar dengan cara melakukan gerakan, sentuhan, praktik, atau pengalaman belajar secara langsung untuk memperoleh informasi.

